

ORIENTACIONES PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA - IDARTES 2019

Para el año 2019, el Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través del Proyecto Nidos - Arte en Primera Infancia y la Gerencia de Literatura, comparte este documento de orientaciones para la creación de contenidos interactivos para la primera infancia¹.

CRITERIOS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS PARA PRIMERA INFANCIA

1. *Apreciación, disfrute y apropiación:* el contenido interactivo para la primera infancia debe promover la apreciación, el disfrute y la apropiación artística en los niños de cero a cinco años.

La ***apreciación*** significa que el contenido permite a los niños y a los bebés (de 0 a 5 años) conocer e incorporar simbólicamente y sensorialmente las narrativas y lenguajes planteados. El ***disfrute*** es comprendido como el experimentar y percibir sensaciones placenteras a través de los sentidos. Con ***apropiación***, se entiende el fomentar en el niño la transformación y movilización de significados a partir de los lenguajes presentados en el contenido, y la posibilidad de interactuar con algunos de sus elementos desde las diferentes capacidades que desde su etapa en el proceso de desarrollo, le plantean.

2. Reconocer que el niño de cero a cinco años es un **sujeto activo** dentro de la vivencia interactiva, lo que significa que, al crear contenidos interactivos para él, se reconocen sus particularidades, dentro de las que se pueden mencionar las siguientes:

- El niño de cero a cinco años se encuentra en un estado perceptual y sensorial de exploración: explora los entornos, explora con y a las otras personas, explora su propio cuerpo en sus formas y movimientos, y explora con y a los objetos, buscando en ellos sus propios significados.
- El niño de cero a cinco años interactúa con las personas y los entornos a través de su cuerpo (gestos, movimientos, sonidos, tacto, gusto, olores, llanto, risa, observaciones). La comunicación gestual y corporal es fundamental.
- El niño también interactúa con el entorno desde la contemplación. La propuesta artística debe poder respetar esa aparente “quietud” desde la cual el niño se relaciona con ella.
- El niño observa con todos sus sentidos.
- Para el niño es placentero construir acciones e interacciones con aquellos escenarios que llamen su atención, bien sea el entorno, las personas y/o los objetos (especialmente si tienen diversos sonidos, texturas o colores).

¹ Si bien la primera infancia incluye a los niños de cero a cinco años y once meses, y a las mujeres gestantes, para el caso de los contenidos interactivos, se considera que lo adecuado es enfocarlos hacia los niños de tres a cinco años.

- Los niños son singulares y heterogéneos, su participación e interacción con las propuestas está mediada tanto por su autonomía como por su contexto.

- Para el niño es fundamental el vínculo afectivo con sus padres, familiares o cuidadores, por tanto, el contenido debe poder ser también para los cuidadores y familiares, una oportunidad de conocer posibles maneras de explorar y jugar con sus hijos. Si el adulto se conecta con la puesta en escena es mucho más seguro que el niño se conecte con ella y la viva con mayor libertad.

- El niño vive y explora a su propio tiempo, su biorritmo es diferente al del adulto y por ende las propuestas deben poder dialogar con esta diversidad de tiempos.

Criterios de acuerdo con el ciclo vital

Se sugiere la creación de contenidos interactivos principalmente para los niños de tres a cinco años. Para el caso de las mujeres gestantes y los niños menores a tres años, hay muchas otras formas de interacción física sensorial que resulta primordial en la etapa de desarrollo antes de tener contacto con las herramientas digitales.

Sin embargo, a continuación se resaltan algunas características y necesidades de los niños de primera infancia, según el transcurrir vital; estas observaciones pueden ser también un insumo a tener en cuenta para el proceso de creación:

- El contenido interactivo debe contar con cualidades que permitan fortalecer el vínculo familia-padres-hijo.
- Los niños y niñas se encuentran en proceso de exploración espacial, por tanto, los contenidos interactivos pueden promover esta exploración.
- El juego (físico, verbal, gestual, de objetos, etc.) es un elemento esencial en los contenidos interactivos.
- El contenido interactivo debe tener un equilibrio entre imagen, sonidos y movimientos, evitando que haya textos demasiado extensos.
- Si bien la propuesta es pensada para los niños debe permitir la participación de los adultos acompañantes.
- Se pueden incorporar dinámicas y juegos con símbolos, usos y re-significación de objetos.

3. Ambiente: El ambiente es el conjunto de espacios, sonidos, personajes, que ubicados y relacionados entre sí generan una interacción con el espectador. Se recomienda que este conjunto de elementos sea equilibrado, que despierte el interés en los niños pero que esté cuidado de posibles saturaciones. “Es la organización del espacio, con la distribución, disposición y ubicación de todos los objetos que contiene, las relaciones que plantea y sus posibles transformaciones” (Texto: “Tejedores de Vida- Arte en Primera Infancia”, 2015). Para el contexto de libros interactivos, el contenido debe tener una propuesta de ambiente que sea adaptable a distintos dispositivos (computadores de escritorio, portátiles, dispositivos móviles).

4. Tiempo de interacción: se sugiere que el contenido esté planteado para un tiempo de interacción máximo de 30 minutos, dado que los niños y cuidadores necesitan tiempos para ir al baño, alimentarse, y cambiar de ambiente; de igual manera se busca que el niño encuentre en el contenido interactivo elementos que lo inviten a jugar y explorar en su entorno inmediato (no digital).

5. Aleatoriedad: para los niños de primera infancia es importante encontrar diferentes opciones y el factor sorpresa. Se sugiere que el contenido pueda tener algunas interacciones que remitan a la aleatoriedad o a distintas consecuencias de una misma acción.

6. Lenguajes artísticos: ya que los niños observan y perciben con todo su cuerpo y desde sus diversos intereses, es pertinente que el contenido interactivo involucre diferentes lenguajes artísticos y no se concentre en uno solo. Los bebés, por su parte, se comunican a través de gestos, movimientos, sonidos y colores.

7. Elementos: La inclusión de elementos con diferentes texturas visuales, colores y sonoridades puede ser de gran relevancia y dar fuerza al contenido, estos resultan fascinantes para la observación y exploración estética del niño. Se recomienda que sean elementos *polifuncionales* (visuales, que emitan algún sonido, se muevan o generen algo en el ambiente digital al ser “tocados” por el niño).

8. Ritmo y sentido dramático del contenido: el ritmo del contenido debe dialogar con el ritmo de los niños, permitirles asimilar los elementos, personajes y situaciones de las escenas interactivas propuestas evitando saturarles, pero buscando siempre la variedad y dinamismo de las mismas. De igual manera, las diferentes escenas o momentos interactivos deben tener coherencia con los ritmos de los niños y los bebés, permitiendo disfrutar de momentos de tensión y distensión.

9. Componente visual: Al trabajar contenidos para primera infancia, se sugieren trabajar con elementos coloridos, que generen contraste, elementos claramente diferenciables unos de otros evitando la saturación del espacio o encuadre. Se sugiere trabajar sobre paletas de color y estilos de línea definidos que den unidad cromática y gráfica al contenido. Es recomendable que los textos sean cortos y permitan que los adultos acompañantes puedan narrar la historia representada; la tipografía escogida también resulta importante en relación con la unidad gráfica y cromática.

10. Componente sonoro: La construcción de ambientes o paisajes sonoros debe ser cuidadosa y mantener un equilibrio entre la presencia del sonido y los momentos de silencio, la sonoridad de los objetos, voces, momentos de canto o de instrumentos.

11. Texturas y colores: el contenido debe cuidar los detalles de los personajes, los objetos y espacios en cuanto a color, forma y textura. Es importante trabajar desde el equilibrio, que haya contrastes llamativos evitando la saturación visual.

12. Acciones fascinantes para el niño: a los niños les interesan de manera particular algunas acciones -verlas y hacerlas-, tales como rodar, caer, aparecer y desaparecer, vaciar recipientes, cajas u objetos huecos, lanzar, rodar, mover, desplazar, tomar y dar objetos. Para ellos es fascinante el esconder y perseguir, así como los pequeños accidentes y juegos donde hay relaciones de causa y efecto. El contenido debe plantear interacciones digitales que aporten a estos tipos de acciones.

13. Juegos simbólicos: ver y realizar juegos simbólicos es muy propio de los niños de la primera infancia, es decir el tomar un objeto y usarlo como si fuera otra cosa (ejemplo: un banano como teléfono).

14. Las historias: a los niños les encantan las historias, los personajes y las acciones que se establecen para relacionarse entre ellos. La narración oral y la literatura infantil pueden nutrir la creación del contenido interactivo; sin embargo, es importante tener en cuenta que los niños de la primera infancia se encuentran en proceso de desarrollo del lenguaje verbal, por lo que se sugiere que las historias se construyan a partir juegos entre las palabras, los gestos, elementos, espacios y sonoridades, sin perder la línea narrativa.

15. Personajes: al igual que con las historias, la diversidad en los lenguajes y relaciones establecidas para comunicarse con los niños es fundamental. Es importante que los personajes generen afecto, confianza y cercanía con los niños, que inviten a la interacción a través del manejo y armonía de la voz, los gestos y el vestuario, posibilitando relaciones tranquilas e permitiendo a los niños a conectarse con el resto de la propuesta interactiva.

Se sugieren propuestas de personajes o personalidades particulares que le permitan a los niños la identificación de características especiales con las cuales relacionarse. cada elemento del personaje narra de una manera diferente y la comprensión del mensaje también está mediada por las cualidades del receptor.

16. Temáticas y tiempos de narración: con los niños de primera infancia se buscan abordar múltiples temáticas, inclusive se pueden tratar temas considerados aptos para adultos o niños más grandes. Sin embargo, se buscan temáticas concretas, manejadas en tiempo presente, sin saltos o elipsis narrativas. Así mismo, se sugiere manejar temas que eviten a toda costa paradigmas o clichés establecidos socialmente (por ejemplo, el niño juega con carros, la niña a las muñecas)

17. Interacción con los niños y sus familias: dado que los niños y las familias son singulares y heterogéneos, las propuestas deben permitir que haya reacciones e interacciones diversas. Por la exploración táctil de los niños se sugiere trabajar interacciones digitales con *eventos de toque de pantalla* “Touch”. La exploración sonora se puede trabajar con interacciones de reconocimiento de niveles de sonido a través del micrófono del dispositivo o computador y emisión de sonidos ambiente y puntuales (incidentales) sobre elementos. La exploración a nivel espacial y objetual se puede aprovechar con elementos de realidad aumentada e interacciones con giroscopio en el caso de dispositivos móviles.

18. Cualidades técnicas del contenido interactivo: dado que el contenido será consultado vía internet en equipos de escritorio y dispositivos móviles, se sugiere que el peso total del paquete desarrollado no supere los 20 Mb. Para la versión HTML5 del contenido se sugiere el uso de precargas fragmentadas por escenas para evitar que el usuario deba esperar inicialmente por la carga total de todo el contenido. Las precargas deben ser visibles y tener algún elemento gráfico notorio que invite a esperar mientras carga el contenido. El contenido debe verse claramente en equipos de escritorio y en dispositivos móviles, se sugiere que sea responsivo (que se adapte su tamaño y disposición según el dispositivo del usuario).

Se sugiere trabajar con imágenes vectoriales para lograr mejor rendimiento y menos peso del contenido. Si se trabaja con imágenes en mapa de bits (píxeles), se sugiere su correcta optimización para web, al igual que la correcta compresión de los sonidos. Si se utilizan

archivos de video en el contenido interactivo, tener presente el peso de los mismos y la cualidad responsiva del contenido.

Referencias

- Abad, J., Ruíz de Velasco, A. (2014). *Contexto de simbolización y juego: La propuesta de las instalaciones. Aula de infantil. Ámbito 77*. Barcelona: Editorial Graó.
- Abbagnano, N. y Visalberghi, A. (1992). *Historia de la pedagogía*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Álvarez de Zayas. C. (2012). *Pedagogía. Un modelo de formación del hombre*. Cochabamba: Kipus.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2010). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito*. Bogotá: Procesos Digitales.
- Bachelard, G. (1956). *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Caballenas, I., Eslava, C., Fonseca, W. Hoyuelos, A. (2005). *Territorios de la Infancia. Diálogos entre Arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial Graó.
- Comisión Intersectorial para la Primera Infancia. Atención Integral: Prosperidad para la Primera Infancia (2013). *Estrategia para la Atención Integral de la Primera Infancia De Cero a Siempre. Fundamentos Políticos, Técnicos y de Gestión*. Bogotá: Imprenta Nacional. Recuperado de <http://bit.ly/1IGs93u>
- Díaz, M y Tobón, M. (2011). *La pedagogía del amor*, pp.26-29. En: Aula Viva: preparaciones para atraer amor al aula y alejar a los niños del trabajo infantil". Programa Internacional para la erradicación del trabajo infantil (IPEC). OIT.
- Gil, J. (2007). *Pensamiento Artístico y Estética de la Experiencia. Repercusiones en la formación artística y cultural*. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=22316>
- Hoyuelos, A. (2012). Los Tiempos de la Infancia. *Revista Infancia* (nº. 83).
- Idartes - Instituto Distrital de las Artes. (2015) *Tejedores de vida. Arte en primera infancia*. Bogotá. Recuperado de <http://nidos.gov.co/libros/tejedores-de-vida-arte-en-primera-infancia>
- Ley 1098 de 2006. "Por el cual se expide El Código de la Infancia y la Adolescencia". Noviembre 8.
- Ley 1804 de 2016, De Cero A Siempre "por la cual se establece la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre y se dictan otras disposiciones". Recuperado de <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201804%20DEL%2002%20DE%20AGOSTO%20DE%202016.pdf>[J1]

Colombia, Ministerio de Cultura, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Fundación Carvajal (2014). *Lenguajes y ambientes de lectura. Derechos y orientaciones culturales es para la primera infancia*. Bogotá: Crisol de Culturas. Recuperado de <http://bit.ly/2fCMDFZ>

Colombia, Ministerio de Educación Nacional (2017). *Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar*. Bogotá: Gobierno de Colombia, MinEducación y De Cero a Siempre.

Montes, G. (2001). *La Frontera Indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*. México: Fondo de Cultura Económica.

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo. (AECID) (s.f) *Primera Infancia y Educación Artística. Experimentación*. Recuperado de <http://bit.ly/2fEB0L4>

Secretaría Distrital de Integración Social y Pontificia Universidad Javeriana. (2014). *Ambientes adecuados y seguros para el desarrollo de la primera infancia en Bogotá*. Bogotá: Javegraf

Vecchi, V. (2013). *Arte y creatividad en Reggio Emilia*. Madrid: Morata.

Vignale, Silvana. Pedagogía de la incertidumbre Universidad Juan Agustín Maza, Argentina. <http://www.rieoei.org/deloslectores/2746Vignale.pdf>